

COPA ROBI INTERNACIONAL 2025-2 (PRESENCIAL) COMPETENCIA EXTRA - FUTBOLERO

¿Te apasionan los retos, la programación y la robótica? 🤖🚀 ¡Entonces este desafío es para ti! La COMPETENCIA EXTRA - FUTBOLERO está pensada para quienes desean vivir la emoción del deporte más popular de nuestro país, combinándolo con la innovación tecnológica. Aquí, los participantes tendrán la oportunidad de transformar la pasión por el “Fútbol” en un emocionante reto de ingeniería y creatividad.

En esta competencia, cada equipo podrá demostrar su ingenio en diseño, mecánica, electrónica y programación, integrando todas estas disciplinas en un robot capaz de moverse, competir y responder en un escenario lleno de acción. Más que un simple juego, el fútbol robótico es un espacio de aprendizaje y desafío, donde los estudiantes ponen a prueba sus conocimientos de robótica aplicada, estrategia en equipo y resolución de problemas en tiempo real, enfrentándose a otros equipos bajo reglas claras y justas.

El objetivo no es solo ganar, sino divertirse, aprender y compartir la pasión por la robótica en un entorno dinámico y motivador.



1. Descripción

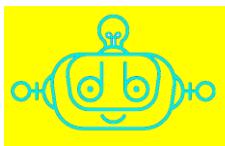
La COMPETENCIA EXTRA - FUTBOLEO es una competencia de programación y robótica dirigida a estudiantes de primaria, secundaria (5 a 18 años, grado preescolar a undécimo).

1. **FUTBOLERO PLATAFORMA LIBRE:** Este desafío consiste que cada participante puede traer su robot futbolero teniendo en cuenta los parámetros de la competencia como medidas, peso.

Cada equipo estará conformado por un máximo de **tres (3) robots**, de los cuales **dos (2) estarán en cancha** durante el partido y **uno (1) podrá fungir como suplente** (su uso es opcional).

Además, se contará con **dos (2) pilotos en pista**, responsables de controlar los robots en juego. De manera opcional, podrá haber un **tercer piloto suplente**, aunque no es requisito obligatorio.

Antes del inicio de cada encuentro, se realizará la **revisión oficial de medidas y peso** de los robots. En caso de que un robot no cumpla con las especificaciones establecidas, será considerado **infractor y no podrá participar** en el partido.



Cada robot podrá encajonar la pelota hasta un máximo del **30% de su diámetro total (10.65 mm)**, de modo que el **70% restante deba permanecer siempre visible y fuera del robot**. Esto garantiza que la pelota esté en constante disputa y no quede completamente retenida.

Está terminantemente **prohibido adherir, pegar, succionar o utilizar cualquier tipo de mecanismo o sustancia** que mantenga la pelota fijada al robot. El balón debe permanecer libre para asegurar un juego justo y dinámico.



2. Reglas Generales

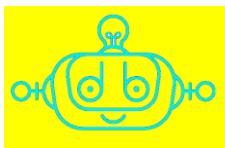
- Participación abierta a estudiantes de primaria, secundaria.
- Equipos de máximo 3 integrantes + 1 asesor/coach.
- El robot debe cumplir con las dimensiones establecidas y operar totalmente de forma Radio controlada.
- Es obligatorio asistir a la reunión virtual de preparación previa al evento.



3. Características Específicas

- **Tipo de tracción:** Motores Amarillos (pueden emplearse ruedas, bandas tipo oruga, entre otros).
- **Dimensiones máximas:** 15 x 15 x 15 cm. No se admiten tolerancias.
- **Materiales y diseño:** Libres, siempre que cumplan con las restricciones establecidas en este reglamento.
- **Peso máximo:** 750 gramos. No se admiten tolerancias.
- **Fuente de energía:** Exclusivamente baterías internas. No está permitido el uso de alimentación externa mediante cables.
- Las partes del robot que puedan entrar en contacto con un adversario deben ser resistentes y no romperse fácilmente.
- **Queda prohibido** el uso de sistemas de disparo, agarre, pateo, grippers, materiales pegajosos, solenoides, o cualquier otro mecanismo destinado a empujar o sujetar la pelota.
- Cada robot debe estar claramente marcado con el **nombre del equipo y un número identificador**.
- **No está permitido prestar robots entre equipos.**





dagabot
Descubre , crea , diviértete

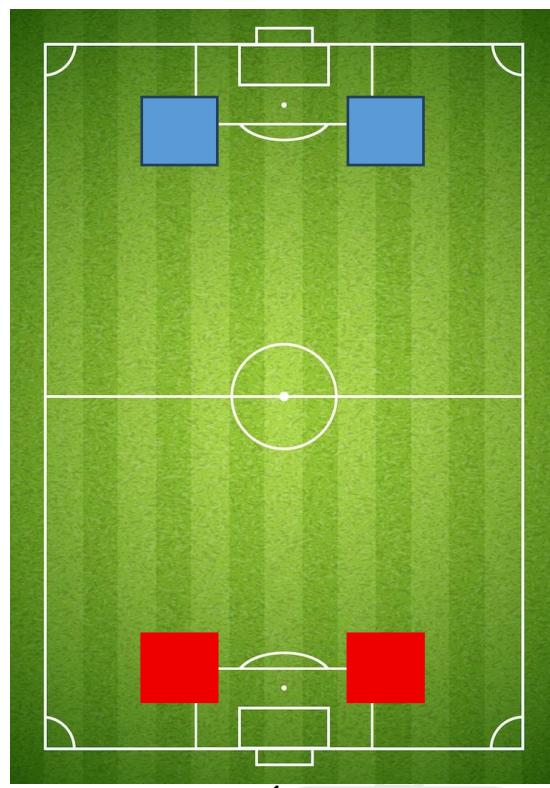


HECHO EN COLOMBIA
CON AMOR



4. Pista de Competencia

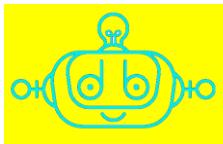
- La competencia se desarrollará en una cancha de 120 cm x 160 cm (Medida puede variar), diseñada especialmente para simular un entorno deportivo a escala. La superficie será plana sobre un adhesivo de alta calidad que brinda condiciones de juego estables y realistas.
- El perímetro contará con paredes laterales de color blanco, cuya función es evitar que la pelota salga del campo de juego. Además, la cancha estará delimitada con líneas blancas de demarcación, que facilitan el control de jugadas y la toma de decisiones por parte de los jueces.
- Los **arcos tendrán un ancho de 25 cm y una altura de 5 cm** (Medida puede variar, según tamaño de pista), medida pensada para impedir que los robots ingresen dentro del arco durante las acciones de ataque o defensa, asegurando así un juego limpio y enfocado en la conducción y el control del balón.



UBICACIÓN INICIAL

Condiciones:

- **Duración del partido:** Cada encuentro tendrá una duración máxima de dos (2) minutos, divididos en dos tiempos de un (1) minuto (60 segundos) cada uno.
- **Cambio de cancha:** Al finalizar el primer tiempo, los equipos deberán cambiar de posición en la cancha. Este proceso tendrá un tiempo máximo de 30 segundos.
- **Tiempos adicionales:** No se contemplan extensiones, tiempos fuera ni alargues.
- **Detención del reloj:** El tiempo de juego se detiene únicamente cuando la pelota sale del área de juego y se reanuda en el momento en que vuelve a estar en juego.



Sistema de Puntuación

- **Victoria por goles:** 3 puntos para el equipo con mayor número de goles.
 - **Victoria por inhabilitación del rival:** 3 puntos si el equipo contrario no puede continuar por daños técnicos o descarga de batería, incluso si iba ganando.
 - **Victoria por ausencia (W.O.):** 3 puntos al equipo presente y se le asignan 3 goles a favor.
 - **Empate:** 1 punto para cada equipo, ya sea por empate a cero o por igual número de goles.
 - **Derrota:** 0 puntos para el equipo perdedor.
 - **Ambos inhabilitados:** 0 puntos si ninguno de los equipos puede continuar, siempre y cuando el partido esté en progreso.
 - **Ambos ausentes:** 0 puntos si ninguno de los equipos se presenta.

Desempates

- **Fase de grupos:** En caso de empate en la puntuación final, se definirá al clasificado según el mayor número de goles acumulados. Si persiste el empate, se decidirá mediante sorteo con una moneda.
 - **Fase de eliminación directa:** En caso de empate, el juego se reanudará hasta que se marque el “gol de oro”, definiendo de inmediato al ganador.

5. Premiación

Puesto	Premios
1er Puesto	500.000 Copia en transferencia bancaria y 3 licencias Robisoft por 1 año
2do Puesto	200.000 Copia en transferencia bancaria y 3 licencias Robisoft por 1 año
3er Puesto	100.000 Copia en transferencia bancaria y 3 licencias Robisoft por 1 año
Participantes	Certificado de participación

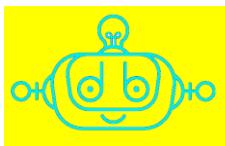
Para equipos internacionales, se transferirá el equivalente en dólares.

6. Inscripciones

<https://dagabot.com/copa-robi-2025-2-inscripcion/>

Para participar:

1. Completa el formulario de inscripción: <https://forms.gle/9ezpP9ps1XV6XZC58>
 2. Haz el pago de inscripción.
 3. Asiste a la reunión de preparación (detalles se enviarán por correo y WhatsApp).
 4. Prepara y programa tu ROBI en Robisoft.
 5. Compite y demuestra tus habilidades.



dagabot
Descubre , crea , diviértete



HECHO EN COLOMBIA
CON AMOR



8. 📣 Contacto

📞 Móvil: 3008284373

✉️ Correo: roboticaparaeducar@dagabot.com

🌐 Web: www.dagabot.com



¡Esperamos verte enfrentando los obstáculos! 🎉🚀